

**Diseño de Juegos y Ludonarrativa**  
**Práctica transferencia semiótica.**  
**Luis Navarrete.**

**¿Qué hay que hacer?**

Con los conocimientos teóricos adquiridos hasta este momento, el alumno debe articular un ejercicio de transferencia semiótica, donde la instancia de partida es un filme y la de llegada una propuesta de videojuego basado en mecánicas de primeridad, segundidad y terceridad. Con este ejercicio, trataremos de convertir el filme en un prototipo videolúdico donde las mecánicas deben ayudar a transmitir las ideas principales de la película.

**Objetivos**

- 1.- Con esta práctica, se pretende que el alumno repase los conceptos vistos en clase y reflexione sobre la significación de las mecánicas.
- 2.- El objetivo de la práctica no se mide por la premisa de acierto o error. El objetivo es la reflexión seria y rigurosa sobre la significación en el videojuego.
- 3.- Debemos saber que el arte del diseño de juegos siempre empieza con la reflexión sobre las mecánicas.
- 4.- La pregunta que tratamos de responder con el ejercicio: ¿pueden las mecánicas evocar las ideas, pensamientos y nociones presentes en un discurso fílmico?

**A tener en cuenta**

- 1) ¿Qué existentes (personajes y escenarios) y sucesos (acciones y acontecimientos) consideras esenciales en el filme? ¿Qué podrías reutilizar para tu propuesta de videojuego?
- 2) ¿Qué acciones, deseos y objetivos definen a los personajes?
- 3) ¿Cuántos escenarios consideras fundamentales?
- 4) ¿Qué temáticas consideras nucleares en la película? ¿Sobre qué habla el filme?
- 5) ¿Qué mecánicas pueden evocar esos deseos o *leitmotiv* temáticos presentes en la película?
- 6) Una vez analizado el filme, comienza estableciendo las mecánicas centrales. Aquí reside fundamentalmente la esencia del trabajo, en diseñar las mecánicas.

**¿Cómo acometer el trabajo?**

El trabajo se propone como práctica textual, pero el alumno puede recurrir a otros materiales. Así, puede escribir sus ideas, dibujarlas, utilizar esquemas, bocetos de escenarios, de personajes, etc.

**Normas de edición de la práctica si es textual:**

Nombre de autor/a del trabajo en la cabecera del documento.

Fuente: Times New Roman.

Tamaño: 12 puntos.

Espaciado entre líneas: 1.5.

Extensión del trabajo: entre 2-4 páginas [mínimo 2 y máximo 4].

**Fecha de entrega y forma de envío.**

La fecha límite de entrega es el viernes 20 de noviembre de 2020 hasta las 24 horas. El trabajo se enviará a través de un formulario de Google creado para la ocasión. Siga este [ENLACE](#) para acceder al formulario.

**POLITICA DE PRIVACIDAD.** Una cuestión sobre la privacidad del envío. Cuando el formulario de Google indica "The name and photo associated with your Google account will be recorded when you upload files and submit this form" se debe al requerimiento indicado por mí de recabar las cuentas de correo de las personas que envían el formulario. Consulta aquí la política de privacidad de [Google](#).

**Luis Navarrete**  
Profesor de la asignatura